

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN KARTU HITUNG UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS II MIN SUNGAI APIT KECAMATAN
SABAK AUH KABUPATEN SIAK**



**OLEH
FAUZIAH
NIM : 10918009099**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1433 H / 2012 M**

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN KARTU HITUNG UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS II MIN SUNGAI APIT KECAMATAN
SABAK AUH KABUPATEN SIAK**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I)



OLEH

FAUZIAH

NIM : 10918009099

**PROGRAM PENINGKATAN KUALIFIKASI GURU S1 BAGI GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
DAN PENDIDIKANAGAMA ISLAM PADA SEKOLAH DASAR MELALUI DUAL MODE SYSTEM**

DIREKTORAT PENDIDIKAN TINGGI ISLAM (DIKTI)

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1433 H / 2012 M

ABSTRAK

Fauziah (2012) :Penerapan Media Permainan Kartu Hitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II MIN Sungai Apit Kecamatan Sabak Auh Kabupaten Siak.

Penelitian ini bertujuan adalah untuk mengetahui cara penggunaan media permainan kartu hitung pada MIN Sabak Auh Kabupaten Siak. Dalam penelitian ini rumusan masalahnya adalah “Bagaimana Penerapan media permainan kartu hitung dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas 2 semester II MI Negeri Sungai Apit Kecamatan Sabak Auh Kabupaten Siak”

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yaitu berkolaborasi antara guru mata pelajaran matematika dengan peneliti. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II semester II MI Negeri Sungai Apit Kecamatan sabak Auh Kabupaten Siak tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah sebanyak 19 siswa dan guru bidang studi matematika yang berjumlah 1 orang sedangkan objek penelitian adalah penerapan media permainan kartu hitung dan peningkatan hasil belajar matematika siswa MIN Sungai Apit Kecamatan Sabak Auh Kabupaten Siak.

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan tes soal-soal matematika. Peneliti memberikan tes diakhir pembelajaran, setelah diperoleh data hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan tindakan, peneliti memberikan skor untuk setiap soal sesuai dengan indikator, kemudian menganalisis data. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif dan inferensial.

Analisis ketuntasan berdasarkan skor yang diperoleh siswa sebelum tindakan dengan ketuntasan klasikal 6%, sedsnngkan ketuntasan klasikal setelah tindakan pada setiap siklusnya yaitu : siklus I = 32%, siklus II = 58%, dan siklus III = 100%.

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis tindakan, diperoleh kesimpulan bahwa dengan langkah-langkah yang diterapkan pada media permainan kartu hitung dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II MIN Sungai Apit Kecamatan Sabak Auh Kabupaten Siak. Hal ini dapat dilihat dari analisis ketuntasan secara individual 19 siswa tuntas dengan rata-rata 100%.

Abstract

Fauziah (2012) : Application of Card Game's Method to improve student's achievement in study mathematic at the second grade elementary students at MIN Sei Apit district of Sabak Auh Sub Province of Siak

The purpose of this research is to know how to use Card Game's Method at MIN Sei Apit district of Sabak Auh Sub Province of Siak. The formulation of this research is "how to application Card Game's Method to improve student's achievement in study mathematics at second grade at MIN Sei Apit district of Sabak Auh Sub Province of Siak.

This research is class action research, its collaboration between mathematics teacher and observer. The subject of this research is students at the second grade MIN Sei Apit district of Sabak Auh Sub Province of Siak 2011/2012, and they are 19 students and one teacher. The object of this research is the application Card Game's Method to improve student's achievement in study mathematics at second grade at MIN Sei Apit district of Sabak Auh Sub Province of Siak.

The collecting data of this research use mathematics test. The researcher gives test at the end of the lesson, after researcher gets the data of student's result when after and before researcher gives action in the class. Researcher gives score to each exercise based on each indicator and continued to analyze the data. The technique of analyzing data is used descriptive analyzing and inferential technique.

The analyzed of the student's achievement score that they get before action research therefore the classic achievement after action research in every cycle is : first cycle = 32%, second cycle = 58% and third cycle = 100%.

Based on the research from action analyzing, it is gotten conclusion in the steps that apply the Card Game's Method can improve student's achievement in study mathematics at second grade at MIN Sei Apit district of Sabak Auh Sub Province of Siak. It can see from the 19 students that get 100% in analyzing achievement.

المخلص

فوزية (2012)): تطبيق مظاهر طرق لتحسين تعلم الرياضيات الطلاب
نتائج الدرجة الثانية الطلاب من المدرسة الابتدائية
الحكومية منطقة سيالك اوه ريجنسي شيالك.

وكان الغرض من هذه الدراسة لمعرفة كيفية استخدام مظاهر
الأسلوب على الطلاب من المدرسة الابتدائية الحكومية منطقة سيالك اوه
ريجنسي شيالك في هذه الدراسة يمكن صياغة مشكلة "كيف طريقة مظاهر
طلب تحسين نتائج تعلم الطلاب في أعين الدرس الرياضيات فئة الدرجة
الثانية الطلاب من المدرسة الابتدائية الحكومية منطقة سيالك اوه ريجنسي
شيالك. المنطقة

هذه الدراسة هي نتاج تعاون بين المعلمين بحوث العمل موضوع
الرياضيات للباحثين، والموضوعات البحثية في طلاب الدرجة الثانية
الطلاب من المدرسة الابتدائية الحكومية منطقة سيالك اوه ريجنسي شيالك.
العام الدراسي 2011-2012 والتي تبلغ 19 طالبا ومدرس واحد، في حين
أن وجوه البحث هو في تطبيق أسلوب العرض وتحسن من الطالب نشاط
التعلم.

أساليب جمع البيانات المستخدمة من قبل الباحثين هو أسلوب من
مشاكل الرياضيات اختبار. وقدم الباحثون اختبار في نهاية كل درس،
والبيانات التي تم الحصول عليها بعد نتائج التعلم من الطلاب قبل وبعد
استخدام العمل، واعطى الباحثون على درجة عن كل سؤال وفقا للمؤشر، ثم
حلل الباحثون بيانات. تقنية تحليل المستخدم هو التحليل الوصفي
والاستنتاجي.

التحليل على أساس النقاط التي حصل عليها الطلاب قبل العمل 0%
الكلاسيكية ، أن الكلاسيكية بعد أن عمل في كل دورة من دورات هي: دورة
الواحد 6 %، والدورة الثانية = 32%، والثالث دورة = 100%.
بناء على هذه النتائج من تحليل العمل، نتيجة مفادها أن التدابير المطبقة على
طريقة التحسين الرياضيات مظاهر الطلاب نتائج التعلم 2 الفصل الثاني
المدرسة الابتدائية الحكومية منطقة سيالك اوه ريجنسي MIN من الدرجة

شياك يمكن أن ينظر إليه من تحليل اكتمال الطلاب 19 فرد استكمال معدل

PENGHARGAAN

Alhamdulillah Puji Syukur kehadiran Allah SWT penulis ucapkan yang telah melimpahkan Rahmat serta Karunia Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam penulis haturkan buat junjangan alam nabi besar Muhammad SAW, yang telah menuntun kita ke jalan yang di ridhai Allah.

Skripsi ini berjudul **“Penerapan Media Permainan Kartu Hitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II MIN Sungai Apit Kecamatan Sabak Auh Kabupaten Siak”** . dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan dorongan dari orang-orang tercinta. Terutama orang yang paling banyak memberi dukungan kepada penulis baik moril maupun materil dan yang sangat penulis sayangi, Ayahanda dan Ibunda tercinta, Jasa ayahanda dan Bunda tidak akan ananda lupakan sepanjang hayat ananda. Tidak lupa pula kepada kakanda tercinta, yang tulus menemani dan membantu adinda dari awal hingga akhir perjuangan adinda menempuh pendidikan di kampus, berkat dorongan dan dukungan kanda, adinda mampu menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, dalam menulis skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Ibu Sri Murhayati, M.Ag. selaku Ketua Pelaksana Program PKG-DMS yang banyak memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Drs. Mas’ud Zein, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah banyak memeberikan bimbingan dan tunjuk ajar kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Segenap keluarga besar dosen staf pengajar yang telah banyak memberikan ilmu selama penulis menimba ilmu di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak Drs. M. Rifa'i selaku kepala sekolah MIN Sungai Apit yang telah banyak memberikan bantuan dan arahan selama penulis melakukan penelitian
7. Bapak Muhtarom, S.Pd.I selaku guru Matematika di MIN Sungai Apit yang telah banyak memberi bantuan dalam proses penelitian penulis.
8. Segenap keluarga besar dan staf pengajar di MIN Sungai Apit yang telah banyak memberikan bantuan serta tunjuk ajar kepada penulis.
9. Sahabat-sahabat terdekat ku yang telah banyak membantu memberikan semangat yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, semoga persahabatan kita dapat menjadikan motivasi untuk maju.

Penulis berharap semoga kebaikan yang telah dilakukan tersebut menjadi amal yang diterima di sisi Allah dan dibalas oleh Allah SWT. *Amin yarobbal alamin.*

Penulis

Fauziah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	
ABSTRAK	
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latarbelakang Masalah	1
B. Definisi Istilah	7
C. Rumusan masalah	8
D. Batasan Masalah	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
1. Tujuan	8
2. Manfaat	9
BAB II KERANGKA TEORETIS	
A. Kerangka Teoretis	10
1. Hasil Belajar Matematika	10
2. Media Permainan Kartu Hitung	14
3. Hubungan Media Permainan Kartu Hitung dengan hasil belajar Matematika	18
B. Hipotesis Tindakan	19
C. Indikator Keberhasilan	19
D. Penelitian yang Relevan	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Subjek dan Objek Penelitian	21
B. Waktu Penelitian	21
C. Tempat Penelitian	21
D. Rancangan Peneltian	22
E. Rencana Penelitian	24
F. Instrument dan Teknik Pengumpulan Data	26
G. Teknik Pengumpulan Data	27
H. Teknik Analisis Data	28
BAB IV PENYAJIAN HASIL PENELITIAN	
A. Deskriptif Setting Penelitian	29
B. Penyajian Hasil Penelitian	36
C. Analisis Data	59
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel IV. 1	Daftar Nama Guru dan Tenaga Pengajar beserta TU MI Negeri Sungai Apit Kecamatan Sabak Auh Kabupaten Siak.....	31
Tabel.IV. 2	Data Siswa Tahun Ajaran 2011/2012	32
Tabel IV. 3	Daftar Sarana Prasarana MI Negeri Sungai Apit Kecamatan Sabak Auh Kabupaten Siak.....	33
Tabel IV. 4	Persentase Ketuntasan Indikator Hasil Belajar Siswa Siklus 1	36
Tabel IV. 5	Lembar Observasi Guru pada Metode Demonstrasi	38
Tabel IV. 6	Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I	40
Tabel IV. 7	Persentase Ketuntasan Indikator Hasil Belajar Siswa Siklus 2.....	
Tabel IV. 8	Lembar Observasi Guru pada Metode Demonstrasi	43
Tabel IV. 9	Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II	44
Tabel IV. 10	Persentase Ketuntasan Indikator Hasil Belajar Siswa Siklus 3.....	
Tabel IV. 11	Lembar Observasi Guru pada Metode Demonstrasi	43
Tabel IV. 12	Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus III	
Tabel IV. 13	Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa secara klasikal	
Tabel IV. 14	Rekapitulasi Hasil Observasi Guru pada setiap siklus	43
Tabel IV. 15	rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar siswa Secara Individu ..	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Dengan demikian dapat diketahui bahwa pendidikan adalah suatu usaha untuk menggali potensi yang ada pada setiap diri pribadi peserta didik untuk menuju taraf kehidupan yang lebih tinggi atau dengan kata lain untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui proses pembelajaran di sekolah. Dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya pendidikan, guru merupakan komponen sumber daya manusia yang harus dibina dan dikembangkan terus-menerus. Potensi sumber daya guru itu perlu terus-menerus bertumbuh dan berkembang agar dapat melakukan fungsinya secara profesional. Selain itu, pengaruh perubahan yang serba cepat mendorong guru-guru untuk terus-menerus belajar menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berangkat dari fenomena di atas maka seorang guru haruslah mampu menyesuaikan strategi, pendekatan serta metode yang digunakan dalam mengajar agar siswa tidak

¹ Undang-Undang RI, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2003), hlm. 2.

merasa jenuh dan bosan menghadapi pelajaran yang diajarkan oleh guru, karena keberhasilan dari proses pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran, dan keberhasilan tujuan pembelajaran tergantung pada strategi yang digunakan ketika melakukan kegiatan pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities to achieves a particular educational goal*. Jadi dengan demikian strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.² Penggunaan strategi atau metode yang tepat sangat mempengaruhi kepada hasil belajar karena berhasilnya suatu proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh strategi atau metode, dengan penggunaan strategi yang tepat dalam proses belajar mengajar maka seorang guru akan mudah membimbing dan mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran. Roestiyah NK mengungkapkan bahwa guru harus mempunyai strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, sehingga mengena pada tujuan yang diharapkan.³

Tujuan pembelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah untuk mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis,

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2006), hlm. 126.

³ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, , (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2000), hlm. 1.

cermat jujur, efisien dan efektif.⁴ Disamping itu, siswa diharapkan dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan yang penekanannya pada penataan nalar dan pembentukan sikap siswa serta keterampilan dalam penerapan matematika.

Mengajar matematika merupakan kegiatan pengajaran agar peserta didiknya belajar untuk mendapatkan matematika, yaitu kemampuan keterampilan dan sikap tentang matematika itu. Keterampilan bagaimana belajar menunjukkan kemampuan belajar untuk memahami sesuatu dan menggunakan pemahamannya itu untuk menggali lebih jauh yang dipelajarinya. Adanya proses belajar menunjukkan pada proses penerapan hasil belajar⁵.

Soedjadi mengatakan bahwa pendidikan matematika memiliki dua tujuan besar yang meliputi :

1. Tujuan yang bersifat formal yang memberi tekanan pada penataan nalar serta pembentukan pribadi anak.
2. Tujuan yang bersifat material yang memberi tekanan pada penerapan matematika serta kemampuan memecahkan masalah matematika.

Khusus untuk bidang studi matematika, perubahan bentuk assesmen juga dituntut oleh adanya perubahan paradigma tentang fungsi matematika

⁴ Puskur, *Kurikulum dan Hasil Belajar : Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta : Balitbang Depdiknas, 2002), hlm. 12.

⁵ Erman Suherman, *Strategi Belajar Mengajar Matematika* (Jakarta, 1999), hlm, 5

sekolah, yaitu *mathematics as problemsolving*, *mathematic as communication*, *mathematics as reasioning*, and *mathematics as connection*. Perubahan fungsi ini sudah tergambar dalam tujuan pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum 2004 yaitu :

1. Melatih cara berfikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen dll.
2. Mengembangkan aktifitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan pengembangan pemikiran divergen, orisinil, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan serta mencoba-coba.
3. Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah
4. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, catatan, grafik, peta dan diagram dalam menjelaskan gagasan.⁶

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis menyimpulkan bahwa untuk dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbagai aspek yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari sangat berhubungan erat dengan strategi yang digunakan oleh guru sehingga siswa dapat menerapkan keterampilan dalam matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Pengolahan pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar yang dilaksanakan atas adanya interaksi antara guru dan siswa. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan

⁶ Darto, *Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pendekatan Realistic Mathematiics Education*, (Thesis, UNRI, 2008), hlm. 8.

psikomotor. untuk mencapai tujuan tersebut maka dalam sistem pelaksanaan pengajaran di sekolah, guru perlu meningkatkan kreatifitas dalam pembelajaran.

Guru merupakan subjek penentu dari kesuksesan pelaksanaan dan pengelolaan pendidikan atau proses pembelajaran di sekolah. Dalam pengelolaan pendidikan guru harus menyesuaikan dengan jenjang yang ditempuh oleh siswa. pengelolaan pembelajaran itu berkaitan erat dengan metode pembelajaran penggunaan metode yang tepat diharapkan akan menghasilkan belajar siswa di sekolah.

Keberhasilan siswa dalam mempelajari matematika dipengaruhi oleh berbagai faktor. Baik faktor diluar diri siswa, maupaun faktor dalam diri siswa itu sendiri. Faktor dari luar diri siswa yang paling dominan adalah guru. Guru dalam hal ini memegang peranan penting dan merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar siswa.

Kondisi pengajaran di sekolah saat ini masih kurang menekankan pada kegiatan pengajaran yang melibatkan siswa secara langsung. Pengajaran masih sering disajikan dalam bentuk pemberian informasi, hal tersebut dikarenakan guru kurang mengetahui penggunaan metode yang tepat dalam proses belajar mengajar.

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan media permainan kartu hitung karena materi yang akan diajarkan yaitu pada pokok bahasan pembagian.

Dengan menggunakan media ini siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung dan lebih banyak melibatkan siswa. Sehingga proses belajar mengajar akan lebih berhasil dengan menggunakan media permainan kartu hitung tersebut.

Hasil pemantauan penulis, dalam proses belajar matematika pada kelas II MIN Sungai Apit, masih terdapat banyak kekurangan. Sehingga hasil belajar siswa juga belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Yakni tingkat ketuntasan rata-rata dibawah 65%. Kondisi tersebut menunjukan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Kelamahan siswa juga terjadi pada penyelesaian soal-soal yang diberikan guru matematika dengan memberikan tes-tes pada setiap pokok pembahasan.

Dalam melakukan penelitian ini, penulis juga dilatarbelakangi gejala – gejala sebagai berikut :

1. Siswa masih kurang memahami cara belajar bidang studi matematika
2. Siswa tidak dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru baik secara individu maupun kolektif
3. Proses pembelajaran yang digunakan guru belum mencapai hasil belajar yang baik
4. Guru tidak menggunakan media dalam menyampaikan materi pelajaran
5. Dalam kegiatan belajar, masih bersifat monoton

6. Kurangnya kesiapan siswa pada saat guru menjelaskan materi pelajaran.

Dari gejala – gejala tersebut dapat disimpulkan, masih rendahnya hasil belajar siswa. Guru dalam mengajarkan masih menggunakan metode ceramah yang bersifat monoton dan guru tidak memperhatikan apakah siswa mempunyai alat-alat yang digunakan sebagai media belajar.

Dari uraian diatas penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Untuk itu penelitian ini penulis beri judul “**Penerapan Media permainan kartu hitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II MIN Sungai Apit Kecamatan Sabak Auh Kabupaten Siak**”

B. Definisi Istilah

1. Penerapan

Penerapan adalah mempraktekkan, penerapan program SKS membantu siswa dalam menyelesaikan studi.⁷

2. Media permainan kartu hitung

Media permainan kartu hitung adalah suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan, terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan informasi berupa materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep.⁸

⁷ Peter Salim & Yenny Salim, *Op., cit.*, hlm 1598

⁸ Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.10 No. 1, April 2010, hlm. 66.

3. Meningkatkan

Meningkatkan adalah menaikkan derajat, taraf, dan mengangkat diri⁹.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar¹⁰.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Bagaimana Penerapan Media Permainan Kartu Hitung dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II semester 2 MI Negeri Sungai Apit Kecamatan Sabak Auh Kabupaten Siak ?

D. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya persoalan- persoalan yang mengitari kajian ini, seperti yang dikemukakan di atas. Maka penulis memfokuskan pada penerapan media permainan kartu hitung untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II MIN Sungai Apit Kabupaten Siak.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara penggunaan media permainan kartu hitung pada MIN Sabak Auh Kabupaten Siak.

⁹ Tim Prima Peta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Gita Media), hlm 752

¹⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mangajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1989), hlm 22

2. Manfaat Penelitian

Manfaat atau kegunaan diadakannya penelitian ini adalah

- a. Bagi guru, dapat membantu guru dalam memperbaiki pembelajaran di sekolah, dapat membantu guru dalam pengembangan profesionalismenya, guru akan lebih percaya diri serta memungkinkan kepada guru untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.
- b. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dapat memahami materi pelajaran dengan mudah dan terstruktur.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian pembelajaran akan memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah. Yang tercermin dari peningkatan kemampuan profesional para guru, meningkatkan hasil belajar siswa, tercipta iklim pendidikan yang baik dilingkungan sekolah.

BAB II

PEMBAHASAN

A. Kerangka Teoretis

1. Hasil Belajar Matematika

Menurut Margon dalam buku *introduction to psychology* yang dikutip Ngalim Purwanto, mengatakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relative menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman¹.

Menurut Mulyono hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar². Hasil belajar menurut Sudjana adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.³ Hasil belajar matematika adalah perubahan yang terjadi kepada siswa setelah melakukan pembelajaran matematika. Perubahan anak siswa merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup seluruh aspek, yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.⁴

Dari pengertian di atas dapat diartikan hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran, baik perubahan yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor.

¹ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung : Remaja Rosda Karya, 1984), hlm 84

² Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2003), hlm. 37.

³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung :Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 22.

⁴ *Ibid.* hlm. 4.

Belajar merupakan suatu usaha yang berupa kegiatan hingga terjadi perubahan tingkah laku yang relative atau tetap. Kegiatan yang dimaksud itu dapat diamati dengan adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Disekolah, perubahan tingkah laku ditandai oleh kemampuan peserta didik mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilannya. Dalam belajar matematika dituntut adanya penguasaan dan pengembangan dari konsep – konsep ini sangat penting dalam pengajaran matematika.

Sejalan dengan fungsi matematika sekolah, maka tujuan umum diberikannya matematika dijenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah adalah sebagai berikut.

- a) Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan di dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atau dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur dan efektif
- b) Mempersiapkan agar siswa dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari – hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan⁵.

Hasil belajar adalah suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan ilmu baru / untuk memperoleh pengalaman baru. Secara umum belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungannya. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. jadi, hasil matematika pada penelitian ini adalah yang diperoleh murid dari suatu kegiatan yang

⁵ Departemen Agama, *Kurikulum Pendidikan Dasar Berciri Khas Agama Islam GBPP Matematika* (Jakarta : Kandepag, 1997), hlm, 1-2.

mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dinyatakan dengan sikap yang diperoleh dari hasil test belajar setelah menggunakan media permainan kartu hitung⁶.

Pengertian hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktifitas belajar⁷. Didalam belajar matematika siswa melakukan suatu proses yaitu proses belajar dan proses mengerjakan latihan. Ini dilakukan untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

Dalam proses belajar mengajar, Interaksi belajar mengajar menjadi persoalan utama ialah adanya proses belajar pada siswa yakni proses berubahnya tingkah laku siswa melalui berbagai pengalaman yang diperolehnya⁸.

Media, alat belajar dan metode mengajar menjadi prioritas penentu terhadap keberhasilan dalam mengajar dan berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Jika guru mengetahui akan metode-metode dalam proses belajar mengajar maka hasil belajar akan semakin baik. Namun jika sebaliknya maka hasil belajar juga tidak akan signifikan seperti apa yang diharapkan.

Pada penelitian ini yang menjadi ukuran standar dari hasil belajar siswa adalah ketuntasan belajar. Seperti dalam panduan Depdikbud dijelaskan :

⁶ Nana Sudjana, *Op., cit.* hlm 29

⁷ Nana Sudjana, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2002), hlm. 22.

⁸ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Sinar baru Algensindo, 1987), hlm 28-29.

“Ketuntasan belajar dapat dilihat baik secara kelompok maupun secara individual. Secara kelompok ketuntasan belajar dinyatakan telah mencapai jika sekurang-kurangnya 85% dari siswa dalam kelompok belajar telah memenuhi criteria ketuntasan belajar secara individual. Sedangkan secara individual dinyatakan telah dipenuhi jika seorang siswa telah mencapai taraf penguasaan minimal 65% dari suatu pokok bahasan yang telah dipelajari⁹”.

2. Media Permainan Kartu Hitung

Matematika merupakan ilmu dasar yang mendasari teknologi modern, sehingga mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika. Dan untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Dalam hal ini yang dimaksud matematika adalah ilmu tentang bilanganbilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.¹⁰ Selain itu matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak yang dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep yang diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya, sehingga keterkaitan matematika bersifat sangat kuat dan jelas.

Menurut Gagne bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Sementara

⁹ Depdikbud, *Kurikulum 1984 SMTA, Petunjuk Pelaksanaan dan Pengolahan Kurikulum* (Jakarta : Depdikbud, 1984), hlm 10.

¹⁰ Suharso, dkk. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Semarang : Widya Karya.2005). hlm. 313.

itu Briggs mengemukakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.¹¹ Dan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional memiliki pengertian yang berbeda yaitu media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.¹²

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah dapat memperjelas penyampaian pesan agar tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan), mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indra: objek kecil, dapat mengatasi sifat pasif anak didik, mempersempit konsep yang terlalu luas: beragam, menyamakan pengalaman dan persepsi, dapat menampilkan peristiwa masa lalu lewat film, menimbulkan rangsangan dan motivasi siswa untuk belajar mandiri sesuai kemampuan dirinya, dapat berinteraksi secara langsung antara anak didik dan lingkungan. Sadiman mengemukakan bahwa permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Sudjana menyatakan bahwa permainan (*games*) digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya.¹³

Permainan dapat bersifat kompetitif yang ditandai adanya pemain yang menang dan kalah. Permainan dapat menguji kemampuan para

¹¹ Sadiman, Arif, dkk *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada. 2007) hlm.

¹² *Ibid.*, hlm. 7.

¹³ *Op., Cit.*, hlm. 138.

pemain dan dapat memperlihatkan masalah kepada para siswa. Peserta didik harus dapat menggambarkan dan menemukan strategi untuk memahami situasi sehingga dapat memecahkan masalah. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu 1) Adanya pemain (pemain-pemain), 2) Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi 3) Adanya aturan-aturan main, dan 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.¹⁴ Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah:¹⁵

- a. Dapat memperjelas penyampaian pesan agar tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indra: objek kecil.
- c. Dapat mengatasi sifat pasif anak didik.
- d. Mempersempit konsep yang terlalu luas: beragam.
- e. Menyamakan pengalaman dan persepsi.
- f. Dapat menampilkan peristiwa masa lalu lewat film.
- g. Menimbulkan rangsangan dan motivasi siswa untuk belajar mandiri sesuai kemampuan dirinya.
- h. Dapat berinteraksi secara langsung antara anak didik dan lingkungan.

Permainan kartu hitung adalah suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan, terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan informasi berupa materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Media permainan kartu hitung terdiri dari beberapa kartu yang

¹⁴ *Op., Cit.*, hlm. 76.

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 17.

terpilih dan hanya dapat dimainkan maksimal lima orang dalam satu kelompok. Permainan kartu hitung digunakan sebagai media penyampai pesan pada mata pelajaran matematika materi ajar operasi hitung pembagian. Dalam media permainan kartu hitung terdapat soal-soal operasi hitung pembagian, sehingga pemain harus menghitungnya. Setelah mendapatkan hasil dari menghitung, maka pemain mengamati dari sisi mana ia dapat melanjutkan permainan. Apabila pemain tidak mempunyai kartu yang nilainya sama maka pemain menjawab soal materi B.Ingggris yang terdapat dibalik kartu hitung yang diajukan oleh pemain lainnya. Kartu hitung sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, karena media permainan kartu hitung memiliki dampak yang positif terhadap siswa pada proses pembelajaran operasi hitung campuran mata pelajaran matematika, diantaranya yaitu :

- a. Siswa lebih mudah untuk memahami konsep berhitung.
- b. Siswa lebih termotivasi untuk belajar menghitung.
- c. Memberikan warna dan cara yang menarik untuk belajar
- d. Dapat merangkai ide-ide dan metode yang baru dalam menguasai konsep berhitung
- e. Dapat menumbuhkan minat untuk belajar berhitung.

Dengan adanya dampak yang positif dari kartu hitung dapat tercipta proses pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan bagi siswa, sehingga juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Supaya

media permainan kartu hitung dapat digunakan secara efektif dan efisien, maka ada beberapa tahap-tahap pelaksanaan yang harus dilakukan oleh guru dan siswa yaitu :

a. Tahap Persiapan

Pemanfaatan media permainan kartu hitung dapat berjalan dengan baik, apabila dilakukan persiapan sebelum memanfaatkan media. Persiapan tidak hanya dilakukan oleh guru tetapi siswa juga perlu melakukan persiapan dalam memanfaatkan media.

b. Tahap Pelaksanaan

Setelah tahap persiapan dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan pemanfaatan media permainan kartu hitung.

c. Tahap Tindak Lanjut

Tahap yang terakhir adalah tindak lanjut. Pada tahap ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media permainan kartu hitung dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sadiman mengemukakan bahwa sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, bermain dapat memberikan umpan balik langsung, permainan bersifat luwes, permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan

peran yang sebenarnya di masyarakat, permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.¹⁶

3. Hubungan Media permainan kartu hitung dengan Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar dapat dinyatakan sebagai pernyataan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut *Howard Kingsley* yang dikutip oleh Nana Sudjana, ada tiga macam hasil belajar yaitu (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2) Pengetahuan dan Pengertian (3) Sikap dan Cita-cita¹⁷.

Untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan oleh guru, guru harus menggunakan metode dan media yang sesuai, bila perlu melibatkan secara langsung dalam belajar yang efektif, kreatif dan memiliki keterampilan. Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar tidak hanya pada guru saja, akan tetapi siswa juga harus menggunakan alat peraga. Agar siswa menemukan sendiri inti dari materi yang diajarkan.

Dengan menggunakan media permainan kartu hitung ini siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang sedang dipelajari sehingga secara otomatis akan meningkatkan hasil belajar.

Dari uraian di atas media permainan kartu hitung merupakan media yang melakukan sesuatu proses, sehingga penggunaan media permainan kartu hitung pada pokok bahasan yang penulis pilih sangat sesuai. Didalam pembelajaran menggunakan metode yang sesuai dengan materi yang akan

¹⁶ *Op., Cit.*, hlm. 78.

¹⁷ *Loc cit.*

diajarkan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran dengan mudah. Apabila siswa telah memahami materi yang dipelajari maka saat dilakukan suatu evaluasi akan menghasilkan suatu hasil belajar yang baik.

B. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan konsep teoretis di atas maka dapat diambil hipotesis tindakannya yaitu : jika diterapkan media permainan kartu hitung maka akan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II MIN Sungai Apit.

C. Indikator keberhasilan

Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa diperlukan kriteria tertentu. Saiful Bahri Jamaral memberikan tolak ukur dan penentuan peningkatan keberhasilan pembelajaran sbb :

- **Istimewa** : Apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan dikuasai semua
- **Baik Sekali** : Apabila 76% - 99% bahan pelajaran dapat dikuasai semuanya.
- **Cukup** : Apabila bahan yang diajarkan hanya 60% - 75% yang dikuasai
- **Kurang** : Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% yang dikuasai siswa.

Penggunaan media permainan kartu hitung pada mata pelajaran Matematika dapat dikatakan berhasil apabila telah memiliki indikator-indikator sebagai berikut:

- Daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi baik secara individu maupun kelompok
- Standar kompetensi yang diajarkan dapat dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok

Pelaksanaan media permainan kartu hitung pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan prinsip belajar tuntas. Para siswa diharapkan dapat menguasai bahan sekurang-kurangnya 65 % dari indicator yang telah ditentukan.

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini hampir sama dengan penelitian yang diteliti oleh Zuhrotul Komariyah (2000) tentang Pengaruh Pemanfaatan Media Permainan Kartu Hitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ajar Operasi Hitung Campuran Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN Babat Jerawat I Surabaya. Dalam penelitian beliau, dengan menggunakan media permainan kartu hitung dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Namun yang berbeda pada penelitian ini adalah materi yang diterapkan dan lokasi penelitian berbeda. Berdasarkan penelitian ini juga peneliti mencoba menerapkan media permainan kartu hitung untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian siswa kelas II MIN Sungai Apit.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II semester II MI Negeri Sungai Apit Kecamatan sabak Auh Kabupaten Siak tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah sebanyak 19 siswa dan guru bidang studi matematika yang berjumlah 1 orang.

2. Objek penelitian

Objek penelitian adalah penerapan media permainan kartu hitung dan peningkatan hasil belajar matematika siswa MIN Sungai Apit Kecamatan Sabak Auh Kabupaten Siak.

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sungai Apit Kecamatan Sabak Auh Kabupaten Siak. Lokasi ini menjadi pilihan dikarenakan terdapat permasalahan di sekolah tersebut yakni rendahnya hasil belajar matematika siswa.

C. Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan selama 6 bulan, yaitu dari bulan Agustus 2011 s/d Januari 2012. Untuk lebih jelasnya disajikan pada tabel III.1 dibawah ini :

Tabel III. 1

Jadwal Kegiatan Penelitian

Kegiatan	Bulan				
	Agus	Sept	Okt	Nov	Des
I. Penyusunan Proposal	√	√			
Pelaksanaan Penelitian					
<i>Pelaksanaan Siklus I</i>			√		
Pelaksanaan Tindakan Sesi 1			√		
Pelaksanaan tindakan Sesi 2			√		
<i>Pelaksanaan Siklus II</i>					
Pelaksanaan Tindakan Sesi 1				√	
Pelaksanaan Tindakan Sesi 2				√	
<i>Pelaksanaan Siklus III</i>					
Pelaksanaan Tindakan sesi 1				√	
Pelaksanaan Tindakan Sesi 2				√	
III. Tabulasi dan Analisis Data					√
IV. Penyusunan Draft Hasil					√
V. Seminar Draft Hasil Penelitan					√
VI. Pembuatan Laporan Penelitian					√
VII. Penyerahan Laporan Hasil Penelitian					√

D. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Carr dan Kemmis sebagaimana yang dikutip Igak Wardhani dkk, mendefinisikan PTK sebagai berikut “ Penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri untuk meningkatkan atau memperbaiki kualitas pembelajaran¹

Ada empat tahap pelaksanaan PTK yaitu : perencanaan, Implementasi, tindakan, observasi dan refleksi. Perencanaan adalah rencana tindakan yang secara kritis untuk meningkatkan apa yang telah terjadi, yang disusun

¹ Igak Wardhani dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, UT, Jakarta, 2007, hlm. 13-14

berdasarkan hasil pengamatan awal yang reflektif. Implementasi tindakan merupakan tindakan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya, dimana pelaksana PTK adalah guru kelas yang berkolaborasi dengan pihak lain (peneliti). Observasi berarti pengamatan dengan tujuan untuk memperoleh data yang valid serta menjawab permasalahan sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan. Sedangkan refleksi merupakan suatu kegiatan untuk melihat sejauh mana keberhasilan dari perencanaan telah berjalan.²

Rancangan dalam penelitian ini terdiri dari kegiatan tindakan yang terdiri dari beberapa siklus. Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti akan melakukan beberapa kali pertemuan. Tiap pertemuan akan dilihat ketuntasan tiap indikator hasil belajar matematika siswa.

Penelitian ini dihentikan jika pada siklus penerapan tindakan telah mencapai target yang ingin dicapai. Yaitu peneliti mempunyai target yang telah ditentukan dalam penelitian. Target tersebut yang disebut juga indikator keberhasilan. Adapun target tersebut jika siswa berhasil mencapai ketuntasan tiap indikator secara klasikal maupun individual baik melihat skor akhir maupun tiap indikator.

² Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, Rajawali Grafindo Persada, Jakarta, 2008, hlm. 71-75

E. Rencana Penelitian

1. Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada perencanaan tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP)

Peneliti bersama teman sejawat mata pelajaran matematika menyusun RPP dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang ada hubungan dengan materi pelajaran dan penerapan media permainan kartu hitung yang meliputi, menentukan tujuan pembelajaran, indicator hasil belajar, metode yang digunakan, langkah-langkah pembelajaran, media dan sumber belajar.

b. Menetapkan guru yang mengajar dan observer

Dalam penelitian ini yang menjadi pengamat (observer) adalah Bapak Muhtarom, S.Pd.I sedangkan yang akan menerapkan media permainan kartu hitung adalah peneliti.

c. Menyusun format observasi

Penulis menyusun format observasi merujuk kepada variabel penelitian yaitu langkah-langkah penerapan media permainan kartu hitung dan indicator yang akan dicapai siswa.

d. Menyusun test hasil belajar

Penulis menyusun test yang akan diberikan kepada siswa, sesuai dengan materi yang akan diberikan. Peneliti juga membuat lembar kerja siswa yang akan diberikan kepada siswa sesuai dengan RPP yang dibuat peneliti.

e. Menyusun lembar observasi

Penulis menyusun lembar observasi perilaku tindakan yang sudah dibuat.

2. Implementasi Tindakan

Dalam tahap ini yang harus dilakukan oleh guru adalah melaksanakan kegiatan-kegiatan yang telah direncanakan pada perencanaan pembelajaran. Guru akan membuka pelajaran, memberikan motivasi kepada siswa, kemudian melakukan kegiatan inti pembelajaran sesuai dengan konsep media permainan kartu hitung dilanjutkan kegiatan penutup dengan pemberian kuis kepada siswa.

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas. Dalam penelitian ini yang menjadi observer adalah Guru bidang studi, dan peneliti akan menerapkan media permainan kartu hitung ini. Guru mengobserver dengan ketentuan mencari permasalahan terhadap proses pembelajaran.

4. Refleksi.

Refleksi merupakan suatu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah dilakukan. Hasil observasi yang diperoleh kemudian dianalisa. Peneliti dan guru bersama-sama menganalisa pelaksanaan atau implementasi perencanaan yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil analisa tersebut guru dapat merefleksi, apakah pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dan apakah hasil belajar matematika siswa dapat meningkat dengan diterapkan media permainan kartu hitung tersebut.

Pada intinya tahapan setelah refleksi pada siklus kedua dan selanjutnya sama dengan tahapan pada siklus sebelumnya, hanya saja tahapan akan lebih dititik beratkan pada hal-hal yang masih kurang diterapkan pada siklus sebelumnya, sehingga target yang akan diperoleh tercapai.

F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

a. Instrumen Pembelajaran

- a. Silabus.
- b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- c. Lembar Kerja Siswa (LKS)

b. Instrumen pengumpulan data

Untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar matematika siswa dilakukan pengumpulan data melalui :

a. Soal tes terurai

Tes dilakukan untuk mengetahui skor belajar siswa setelah mengikuti tindakan dengan menggunakan media permainan kartu hitung. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tes uraian yang berupa Quis. Adapun soal tes dirancang oleh peneliti berkolaboratif dengan guru.

b. Lembar observasi

Lembar observasi dilakukan untuk mengetahui sejauhmana pelaksanaan guru dalam menerapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dan bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengetahui sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa, sarana prasarana yang ada di sekolah tersebut dan melihat prestasi siswa sebelum tindakan

G. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Teknik observasi, digunakan untuk mengamati aktifitas guru dan siswa pada saat pembelajaran.
2. Teknik pengukuran, teknik yang digunakan adalah berbentuk tes terurai (essay).

H. Teknik Analisis Data

Data yang sudah diperoleh baik melalui lembar pengamatan maupun hasil tes belajar matematika Kemudian dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif untuk menganalisis ketuntasan belajar siswa sedangkan teknik analisis inferensial untuk menganalisis sesuatu tindakan yang signifikan.

Untuk menganalisis ketuntasan penulis menggunakan rumus³ : $K = \frac{S_1}{S_2} \times 100\%$

S_1 = menyatakan ketuntasan individu

S_1 = Menyatakan Skor Ketuntasan

S_2 = menyatakan skor maksimal

$$K = \frac{K_1}{K_2} \times 100\%$$

K_1 = Menyatakan ketuntasan klasikal

N_1 = Menyatakan Jumlah siswa tuntas belajar

N_2 = Menyatakan Jumlah Siswa dalam satu kelas

Sedangkan dalam analisis inferensial penulis menggunakan tes “t” statistik. Dengan cara membandingkan hasil belajar matematika kelas tindakan dengan hasil belajar matematika kelas pembandingan (sebelum tindakan)⁴.

³ Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Yogyakarta : LSFK2P, 2004), hlm 165.

⁴ *Ibid.*, *Statistik Untuk Pendidikan*, hlm 168

BAB IV

PENYAJIAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Setting Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MIN Sungai Apit

Dalam menghadapi kemajuan zaman, dibarengi dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang lazim disebut dengan era globalisasi. Pendidikan agama mempunyai peranan penting dalam hal membentuk mental masyarakat yang berbasis agama. Sehingga upaya pendidikan agama ini dapat memberikan solusi agar masyarakat tidak terjerumus dalam era globalisasi, melainkan memanfaatkan dengan sedemikian rupa perkembangan teknologi ini.

Oleh karena itu untuk mewujudkan keinginan sebagai antisipasi fenomena sosial tersebut, maka masyarakat serta tokoh agama Desa Bandar Sungai mempunyai inisiatif untuk mendirikan sekola dasar yang berbasis agama islam. Disamping itu inisiasi berdirinya sekolah ini berawal dari sedikitnya sekolah dasar yang berbasis islam di wilayah tersebut.

Inisiasi untuk mendirikan sekolah formal yang berbasis islam, dibarengi dengan semangat perjuangan tokoh masyarakat yang dipelopori oleh Bapak. Misro, Bapak Muhaimin dan bekerjasama dengan berbagai pihak, maka pada tahun 2004 sekolah dasar formal yang berbasis Islam berhasil didirikan dengan diberi nama Madrasah Ibtidaiyah (MI) MANTAB. yang ditempatkan dibangunan madrasah yang ada di Desa

Bandar Sungai. Dengan berbentuk yayasan MANTAB yang diketuai oleh Bapak Muhaimin, sedangkan kepala sekolah Bapak Misro.

Seiring berjalannya waktu serta tak putusya semangat perjuangan pendiri dan beberapa guru yang mengajar disekolah tersebut, maka sekolah tersebut berkembang pesat. Selain dorongan masyarakat respon departemen agama Kabupaten Siak sebagai payung hukum sekolah tersebut, maka sekolah MI MANTAB semakin diperhatikan. Sehingga dengan cepat sekolah MI MANTAB mendapat bantuan lokal dari pemerintah.

Untuk memacu perkembangan sekolah sehingga mampu bersaing dengan sekolah umum lainnya. Maka pada tahun 2005 terjadi pergantian kepala sekolah, karena pertimbangan Sumber Daya Manusia. Pada tahun 2005 tersebut sekolah dipimpin oleh Bapak Muhtarom dan Wakil Sekolah Bapak Misro.

Perkembangan MI MANTAB terus mengalami peningkatan yang signifikan, dilihat dari minat masyarakat yang menyekolahkan anaknya kesekolah tersebut. Oleh karenanya berawal dari pertimbangan kelemahan ketika harus diswastakan, maka pengurus yayasan mengurus ke Departemen Agama Siak agar sekolah tersebut dinegrikan. Keinginan pengurus yayasan direspon dengan baik. Dengan waktu singkat tepatnya pada tahun 2009 sekolah MI MANTAB tersebut resmi dinegrikan dengan Mandrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Sungai Apit. Yang dikepalai oleh Bapak. Rifai yang dikirim dari Depag Kabupaten Siak. Walhasil, selain

mendapatkan tenaga pengajar yang professional, sekolah tersebut semakin diminati, serta diikuti oleh lengkapnya fasilitas sekolah hingga sekarang.

2. Keadaan Guru

Guru merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pencapaian visi dan misi sekolah. Oleh karena itu guru harus memegang peranannya dan bertanggung jawab penuh terhadap apa yang sudah menjadi tanggungjawabnya. Selain itu sesuai dengan peranannya yang memiliki tanggungjawab besar guru juga harus mendapat perhatian khusus dari pemerintah.

Pada awal berdirinya sekolah MI Negeri itu, tenaga pengajar sekolah itu diambil dari guru yang berasal dari alumni pondok pesantren, meskipun ada guru yang dari lulusan perguruan tinggi namun jumlahnya sangat sedikit sekali. Namun seiring berjalannya waktu, hingga sekolah tersebut negrikan seiring pula tenaga pengajar semakin berpotensi.

Berdasarkan data sekolah, sekarang MIN Sungai Apit, mempunyai mempunyai tenaga pengajar sebanyak 23 orang. Yang terdiri dari 3 guru yang besetatus sebagai guru negeri dan 20 orang guru yang bersetatus sebagai guru honorer. Adapun data guru pada sekolah MIN Sungai Apit dapat kita lihat pada tabel IV.1:

TABEL IV.1

**DAFTAR NAMA GURU DAN TENAGA ADMINISTRASI BESERTA
PEGAWAI TATA USAHA MI NEGERI SUNGAI APIT KECAMATAN
SABAK AUH KABUPATEN SIAK**

No	Nama	Lk/pr	Jabatan	Bidang studi
1	Drs. Muhammad Rifai	Lk	Kepala Sekolah	Fiqih
2	Mukhtarom, S.Pd	Lk	Waka Sekolah	Matematika
3	Idris, S.Pd	Lk	Guru	Q. Hadis
4	M. Misro	Lk	Guru	Bahasa Arab
5	Mislam	Lk	Guru	IPA
6	Syahrudin	Lk	Guru	Bahasa Arab
7	Bastiah, A.Ma	Pr	Guru	Bahasa Indonesia
8	Suryani, A.Ma	Pr	Guru	PPKN
9	Syafrudin	Lk	Guru	Bahasa Inggris
10	Saodah, A. Ma	Pr	Guru	Ket Kes
11	Analiswati, A. Ma	Pr	Guru Kelas 1	Guru Kelas 1
12	Fauziah, A.Ma	Pr	Guru Kelas 1	Guru Kelas 1
13	Mukhlisin, A.Ma	Lk	Guru	Life Skill
14	Hoirin	Lk	Guru	IPS
15	Nurmiati, A.Ma	Pr	Guru	Budar
16	Wasbirudin	Lk	Guru	Penjas
17	Jumari	Lk	Guru	MTK
18	Irwanto, S.Pdi	Lk	Guru	Akidah Akhlak
19	Musriah, A.Ma	Pr	Guru	Bahasa Indonesia
20	Fahrurrozi	Lk	TU	-
21	Rini Susanti, A.Md	Pr	TU	-
22	Ahmad Sukirno	Lk	Kebersihan	-
23	M. KHusnudin	Lk	Penjaga Sekolah	-

Sumber data : Kantor Tata Usaha MIN Sungai Apit 2011

3. Keadaan Siswa

Pada mula berdirinya sekolah MIN ini, respon masyarakat untuk menyekolahkan anak-anak masih sangat kurang. Sehingga untuk tidak tahun pertama siswa yang sekolah disekolah tersebut tidak lebih dari 10 siswa dalam satu kelas, bahkan tidak sampai. Disamping masih baru, juga karena sekolah itu adalah sekolah agama sehingga kalah dengan sekolah dasar yang umum lainnya.

Namun seiring berjalan, sekolah tersebut semakin diminati sehingga sekolah tersebut mampu menyeimbangi sekolah umum lainnya dari segi penerimaan siswa pertahunnya. Adapun keadaan siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri Sungai Apit, sebagai mana dalam tabel IV.2 :

TABEL IV.2
DATA SISWA TAHUN AJARAN 2010/2011

No	Kelas	Siswa		
		Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I	14	18	32
2	II	15	4	19
3	III	10	10	20
4	IV	7	11	18
5	V	4	6	10
6	VI	7	3	10
Jumlah		57	52	109

Sumber data : Kantor Tata Usaha MIN Sungai Apit 2011

4. Keadaan Sarana dan Prasarana

Kemajuan dan peningkatan mutu pendidikan, selain dari factor internal siswa, juga factor eksternal siswa merupakan factor yang cukup dominan. Seperti factor guru, dan juga sarana dan prasarana juga cukup memberikan pengaruh terhadap kelancaran proses pengajaran dalam dunia pendidikan disekolah.

MIN MANTAB ketika proses awal pendirian tidak ada satu bangunan pun khusus untuk proses belajar mengajar. Melainkan diberikan bangunan sementara untuk memulai proses pengajaran. Namun setelah kurun 4 – 5 tahun berjalan, bangunan sarana dan prasarana sekolah MIN sungai apit berkembang dengan pesat, baik untuk ruangan belajar (kelas-

kelas), maupun kantor guru serta bangunan lain yang mendorong proses belajar mengajar.

Adapun secara detail sarana prasarana sekolah MIN sungai apit dapat dilihat pada tabel IV.3 :

TABEL IV.3

**DAFTAR SARANA PRASARANA MIN SUNGAI APIT KECAMATAN
SABAK AUH KABUPATEN SIAK TAHUN 2011**

No	Sarana prasarana	jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Majelis Guru	1
3	Ruang TU	1
4	Ruang Belajar	6
5	Ruang perpustakaan	1
6	Rumah Dinas Penjaga	1
7	Mushalla	1
8	WC Siswa	2
9	WC Guru	3
10	Lapangan Volly	1
11	Bangunan Parkir	1

*Sumber data : Kantor Tata Usaha MIN Sungai Apit Kecamatan
Sabak Auh 2011*

5. Kurikulum

Kurikulum adalah suatu hal yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan suatu program pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu perhatian maksimal terhadap pengembangan dan inovasi kurikulum merupakan suatu hal yang harus dilakukan. Untuk kurikulum di MIN Sungai apit dengan menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP).

Dengan mata pelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sungai Apit yang diajarkan adalah sebagai berikut :

- a. Bahasa Indonesia
- b. Matematika
- c. Bahasa Inggris
- d. Ilmu Pengetahuan Alam
- e. Ilmu Pengetahuan Sosial
- f. Fiqih
- g. Quran Hadis
- h. Aqidah Ahlak
- i. Bahasa Arab
- j. PPKN
- k. Sejarah Kebudayaan Islam
- l. Keterampilan Kelas
- m. Arab Melayu
- n. Penjas Kes
- o. Budaya Daerah

B. Penyajian Hasil Penelitian

Bentuk data yang akan dipaparkan adalah hasil penelitian yang didapat dari penerapan media permainan kartu hitung. Adapun hal-hal yang diteliti adalah hasil tes sebelum dan setelah pelaksanaan tindakan dan hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sebelum dan sesudah tindakan.

Adapun instrument yang digunakan dalam melihat kemampuan hasil belajar siswa adalah berupa uji tes soal-soal yang berbentuk pemecahan masalah dan pemberian skor tiap soal. Adapun ketercapaian ketuntasan hasil belajar dilihat dari ketuntasan individual dan klasikal yang telah ditetapkan dalam indikator keberhasilan.

1. Pelaksanaan Pra Tindakan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan RPP yang telah dilaksanakan oleh guru. Proses pembelajarannya yaitu pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru matematika yang menggunakan metode ceramah dan latihan. Pada penelitian ini, proses pembelajaran dijadikan sebagai pembelajaran yang dilakukan sebelum tindakan atau sebelum menggunakan metode pembelajaran yang ingin diterapkan.

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan hal-hal yang berhubungan dengan penelitian, yaitu merencanakan waktu mulainya

penelitian dengan pihak sekolah dan guru matematika pada kelas yang akan diteliti.

b. Implementasi Tindakan

Pada awal pertemuan guru memberikan salam dan siswa membaca doa bersama-sama setelah itu guru mengabsen siswa terlebih dahulu. Kemudian guru memotivasi siswa dengan memberikan sedikit penjelasan untuk merangsang stimulus siswa dalam belajar nantinya. Selanjutnya guru menyampaikan materi kepada siswa dengan mencatat di papan tulis dan menjelaskan dengan memberikan contoh soal agar siswa lebih memahami. Setelah itu guru memberikan latihan kepada siswa untuk dikerjakan dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum difahami oleh siswa.

Dari hasil lembar pengamatan hasil belajar matematika siswa pada pertemuan pra tindakan, terlihat bahwa siswa tidak begitu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini terlihat dari kesulitan siswa dalam memahami dan menjawab soal evaluasi yang telah diberikan oleh guru. Di akhir pelajaran guru memberikan soal evaluasi kepada siswa yang telah dibuat oleh peneliti dan guru sebelumnya untuk melihat hasil belajar siswa pada hari itu. Hasil tes ini digunakan untuk menentukan skor awal siswa sebelum tindakan.

Adapun nilai yang diperoleh sebelum tindakan dapat dilihat pada tabel IV.4 :

TABEL IV.4
PERSENTASE KETUNTASAN INDIKATOR HASIL BELAJAR SISWA
SEBELUM TINDAKAN

siswa	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Jlh	Skor akhir	ketuntasan
S1	0	1	0	0	1	2	13	TT
S2	1	1	1	1	0	4	27	TT
S3	1	1	1	1	0	4	27	TT
S4	1	2	1	2	1	7	47	TT
S5	1	2	1	2	1	7	47	TT
S6	2	2	1	0	0	5	33	TT
S7	2	2	0	1	1	6	40	TT
S8	0	1	2	2	1	6	40	TT
S9	1	1	2	1	3	8	53	TT
S10	1	1	1	2	2	7	47	TT
S11	1	1	1	1	2	6	40	TT
S12	1	1	1	0	2	5	33	TT
S13	0	1	1	0	1	3	20	TT
S14	0	1	2	0	2	5	33	TT
S15	0	1	1	1	1	4	27	TT
S16	1	2	2	1	1	7	47	TT
S17	1	1	2	1	1	6	40	TT
S18	0	1	2	1	0	4	27	TT
S19	0	1	2	1	0	4	27	TT
%	25%	42%	42%	35%	40%			
N	14	24	24	18	20			
ket	TT	TT	TT	TT	TT			

Dari tabel IV.4 dapat dilihat hasil belajar matematika siswa sebelum penerapan media permainan kartu hitung sangat rendah. Dari tabel IV. 4 terlihat hasil belajar siswa baik secara klasikal maupun individu belum mencapai ketuntasan. Bahkan dari nilai hasil belajar siswa masih banyak aspek yang belum diketahui siswa sehingga banyak yang mendapat nilai 0.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

a. Perencanaan

Pada siklus pertama ini peneliti menyiapkan instrument penelitian yang terdiri dari perangkat pembelajaran dan instrument pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri dari silabus, RPP dan LKS pada setiap kali pertemuan.

Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, dan seperangkat tes hasil belajar matematika yang terdiri dari naskah soal untuk menguji kemampuan siswa beserta alternative jawabannya.

Pada tahap ini ditetapkan kelas yang mengikuti pembelajaran dengan media permainan kartu hitung yaitu kelas II Madrasah Ibtidaiyah Sungai Apit Kecamatan Sabak Auh yang selanjutnya disebut kelas tindakan.

b. Implementasi Tindakan

Guru mempersiapkan bahan-bahan dan alat yang dipergunakan proses pembelajaran. Guru memberikan sedikit pengarahan kepada siswa tentang permainan kartu hitung kepada siswa. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Guru membagikan kartu kepada masing-masing kelompok. Siswa menyusun kartu-kartu yang telah diberikan oleh guru sesuai dengan pertanyaan dan jawabannya. Dalam media permainan kartu hitung terdapat soal-soal operasi hitung

pembagian, sehingga pemain harus menghitungnya. Setelah mendapatkan hasil dari menghitung, maka pemain mengamati dari sisi mana ia dapat melanjutkan permainan. Apabila pemain tidak mempunyai kartu yang nilainya sama maka pemain menjawab soal materi b. Inggris yang terdapat dibalik kartu hitung yang diajukan oleh pemain lainnya. Siswa menjelaskan hasil pembagian yang di dapatkan secara berkelompok. Dalam proses pembelajaran ini siswa melakukan apa yang telah diinstruksikan guru, kegiatan siswa dilakukan secara berkelompok. Ketika siswa tidak mengerti dengan materi maka siswa akan bertanya kepada guru. Pada proses pembelajaran itu juga guru membimbing siswa agar apa yang menjadi tujuan proses pembelajaran tercapai. Selanjutnya setiap kelompok bekerja pada masing-masing kelompok. Pada setiap kelompok guru mewajibkan untuk mempersentasikan laporan hasil kerja kelompoknya, sehingga setiap siswa dapat membandingkan sampai sejauhmana penguasaan materi yang telah diketahui siswa tersebut.

Adapun hasil belajar siswa dari siklus pertama dapat di lihat pada tabel IV. 5 :

TABEL IV.5
PERSENTASE KETUNTASAN INDIKATOR HASIL BELAJAR SISWA
PADA SIKLUS 1

siswa	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Jlh	Skor akhir	ketuntasan
S1	0	1	0	2	3	6	40	TT
S2	1	2	2	1	0	6	40	TT
S3	1	1	1	2	0	5	33	TT
S4	1	2	2	2	1	8	53	TT
S5	1	2	2	2	1	8	53	TT
S6	2	2	1	0	0	5	33	TT
S7	2	2	0	1	1	6	40	TT
S8	2	2	2	2	2	10	67	T
S9	1	1	2	1	3	8	53	TT
S10	1	1	1	2	2	7	47	TT
S11	1	1	1	1	2	6	40	TT
S12	1	1	1	0	2	5	33	TT
S13	0	2	1	0	2	6	40	TT
S14	0	2	2	0	2	6	40	TT
S15	0	1	1	1	1	4	27	TT
S16	1	2	2	1	1	7	47	TT
S17	1	1	2	1	1	6	40	TT
S18	0	1	2	1	0	4	27	TT
S19	0	1	2	1	0	4	27	TT
%	28%	49%	47%	37%	42%			
N	16	28	27	21	24			
ket	TT	TT	TT	TT	TT			

Jumlah siswa yang tuntas dari skor akhir = 1 orang

$$\text{Ketuntasan skor akhir} = \frac{1}{19} \times 100\% = 6\%$$

Dari tabel IV.5 terlihat hasil belajar matematika siswa belum menampakkan peningkatan dengan diterapkannya media permainan kartu hitung. Jika dilihat dari skor akhir hanya terdiri 1 siswa yang tuntas, dan ketuntasan secara klasikal belum terlihat adanya indikator yang mencapai tingkat ketuntasan.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan, mengamati aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan media permainan kartu hitung. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel IV.6 :

TABEL IV. 6
LEMBAR OBSERVASI GURU PADA KEGIATAN MEDIA PERMAINAN
KARTU HITUNG SIKLUS I

No	Kegiatan yang diamati	Skor perolehan	
		Point	ceklis
1	Guru kurang persiapan dalam menyediakan alat-alat pembelajaran	1	
	Guru hanya menyediakan alat-alat pembelajaran seperti buku pegangan	2	√
	Guru mempersiapkan segala perlengkapan belajar dalam kelas seperti media pembelajaran serta buku pegangan	3	
2	Guru tidak menjelaskan topik dan materi kepada siswa	1	
	Guru hanya menyebutkan topik dan materi kepada siswa tanpa kesiapan dari siswa menyediakan alat-alat pembelajaran	2	√
	Guru menunjukkan secara mendetail materi dan topik kepada siswa dengan masing-masing siswa mempersiapkan buku	3	
3	Guru tidak menjelaskan materi dengan baik dan tidak menggunakan alat media yang ada	1	
	Guru menjelaskan materi berdasarkan topic namun kurang menggunakan alat yang ada dengan baik	2	√
	Guru menjelaskan materi berdasarkan topic dan menggunakan alat yang ada dengan baik	3	
4	Guru tidak mengawasi hasil belajar siswa	1	√
	Guru hanya mengawasi hasil belajar siswa dari depan kelas	2	
	Guru mengawasi satu persatu hasil belajar siswa	3	
5	Guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	1	√
	Guru hanya memilih beberapa siswa untuk mengajukan pertanyaan	2	
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya	3	
6	Guru tidak menjawab pertanyaan siswa dengan tuntas	1	
	Guru hanya menjawab beberapa pertanyaan siswa saja	2	√
	Guru menjawab semua pertanyaan siswa	3	
7	Guru tidak mengulang materi	1	
	Guru mengulang materi dengan menggunakan contoh yang sama	2	√
	Guru mengulang materi dengan menggunakan contoh baru	3	
8	Guru hanya menyuruh beberapa siswa untuk memainkan kartunya dalam kelompok	1	
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan kartu nya tapi tidak dalam kelompok	2	
	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk memainkan kartu dalam kelompoknya	3	√
9	Guru tidak menyimpulkan materi pelajaran	1	
	Guru menyuruh siswa menyimpulkan hasil materi pelajaran	2	
	Guru dan siswa saling menyimpulkan hasil materi pelajaran	3	√
10	Guru tidak memberi quis kepada siswa	1	
	Guru hanya memberi quis yang sama kepada siswa	2	
	Guru memberi quis kepada semua siswa	3	√

Dapat dilihat pada tabel IV.5 masih banyak kekurangan-kekurangan dalam menerapkan langkah-langkah media permainan kartu hitung hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek penting, dimana guru kurang maksimal dalam menerapkan metode sehingga sangat berpengaruh terhadap hasil akhir dari siswa itu sendiri. Pada aspek 1 guru hanya menyediakan buku pegangan, sedangkan untuk penerapan media permainan kartu hitung guru harus bisa menggunakan alat peraga untuk mendemonstrasikan materi. Pada aspek 2 guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyiapkan keperluan-keperluan belajarnya, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa masih sibuk mempersiapkan alat-alat. Pada aspek 3 guru kurang optimal dalam menggunakan alat peraga yang ada, hal ini dikarenakan guru terlalu fokus mengajar dengan menggunakan buku. Pada aspek 4 guru tidak mengawasi hasil belajar siswa, sehingga banyak siswa yang mengerjakan tugas sambil main-main, bahkan ada sebagian siswa yang menyontek. Pada aspek 5 guru tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, sedangkan masih ada beberapa siswa yang masih belum mengerti cara memainkan alat peraga yang ada. Pada aspek 6 guru hanya menjawab beberapa pertanyaan dari siswa, hal ini dapat berakibat siswa enggan bertanya untuk pertemuan berikutnya dan sangat berpengaruh pada keaktifan siswa. Pada aspek 7 guru mengulang materi namun dengan memberikan contoh yang sama, sehingga ketika guru memberikan tugas lainya siswa cenderung bingung untuk mengerjakannya.

TABEL IV.7
HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PADA SIKLUS 1

Siswa	Kegiatan yang diamati							Total
	1	2	3	4	5	6	7	
S1	3	2	3	3	2	3	2	18
S2	3	2	3	2	2	2	2	16
S3	3	2	3	1	2	2	2	15
S4	3	2	3	2	2	2	2	16
S5	3	2	2	3	1	2	1	14
S6	2	2	2	3	1	1	1	12
S7	3	2	3	2	1	2	2	17
S8	2	1	2	2	1	2	2	12
S9	2	2	3	1	2	2	3	15
S10	2	1	1	1	2	3	2	12
S11	3	1	1	2	3	2	2	14
S12	3	2	1	2	3	3	3	17
S13	2	2	2	2	2	3	3	16
S14	1	2	2	3	1	2	3	14
S15	1	3	2	2	2	2	2	14
S16	3	3	3	2	1	3	3	18
S17	3	3	3	1	2	3	3	18
S18	1	3	3	1	2	3	2	15
S19	3	3	3	1	2	3	1	16
Persentase	72%							289

d. Refleksi

Pada siklus 1 penerapan media permainan kartu hitung untuk meningkatkan hasil belajar siswa belum melihat adanya peningkatan berarti. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan individu maupun kelompok siswa yang masih jauh dari harapan. Begitu juga dengan langkah-langkah dalam menerapkan media permainan kartu hitung, masih terlihat banyak sekali kekurangan-kekurangan.

Dari hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus 1 terdapat kekurangan-kekurangan yang menyebabkan hasil belajar siswa belum meningkat. Untuk mengatasi kekurangan-kekurangan yang akan terjadi pada siklus selanjutnya guru melakukan beberapa usaha diantaranya adalah lebih memahami media permainan kartu hitung yang akan diterapkan, serta lebih menegaskan kepada siswa seperti apa mendemonstrasikan materi dan soal-soal yang ada.

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus 2

a. Perencanaan

Pada siklus kedua ini peneliti menyiapkan instrument penelitian yang terdiri dari perangkat pembelajaran dan instrument pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri dari silabus, RPP dan LKS pada setiap kali pertemuan.

Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, dan seperangkat tes hasil belajar matematika yang terdiri dari naskah soal untuk menguji kemampuan siswa beserta alternative jawabannya.

Pada tahap ini ditetapkan kelas yang mengikuti pembelajaran dengan media permainan kartu hitung yaitu kelas II Madrasah Ibtidaiyah Sungai Apit Kecamatan Sabak Auh.

b. Implementasi Tindakan

Guru mempersiapkan bahan-bahan dan alat yang dipergunakan proses pembelajaran. Guru memberikan sedikit pengarahan kepada siswa tentang permainan kartu hitung kepada siswa. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Guru membagikan kartu kepada masing-masing kelompok. Siswa menyusun kartu-kartu yang telah diberikan oleh guru sesuai dengan pertanyaan dan jawabannya. Dalam media permainan kartu hitung terdapat soal-soal operasi hitung pembagian, sehingga pemain harus menghitungnya. Setelah mendapatkan hasil dari menghitung, maka pemain mengamati dari sisi mana ia dapat melanjutkan permainan. Apabila pemain tidak mempunyai kartu yang nilainya sama maka pemain menjawab soal materi B.Ingggris yang terdapat dibalik kartu hitung yang diajukan oleh pemain lainnya. Siswa menjelaskan hasil pembagian yang di dapatkan secara berkelompok. Dalam proses pembelajaran ini siswa melakukan apa yang telah diinstruksikan guru, kegiatan siswa dilakukan secara berkelompok. Ketika siswa tidak mengerti dengan materi maka siswa akan bertanya kepada guru. Pada proses pembelajaran itu juga guru membimbing siswa agar apa yang menjadi tujuan proses pembelajaran tercapai. Selanjutnya setiap kelompok bekerja pada masing-masing kelompok. Pada setiap kelompok guru mewajibkan untuk mempersentasikan laporan hasil kerja kelompoknya, sehingga setiap

siswa dapat membandingkan sampai sejauhmana penguasaan materi yang telah diketahui siswa tersebut.

Adapun hasil belajar siswa dari siklus kedua dapat di lihat pada

IV.8 :

TABEL IV.8
PERSENTASE KETUNTASAN INDIKATOR HASIL BELAJAR SISWA
PADA SIKLUS 2

siswa	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Jlh	Skor akhir	ketuntasan
S1	2	2	2	1	1	8	53	TT
TS2	2	2	2	1	1	8	53	TT
S3	1	1	1	2	3	8	53	TT
S4	1	1	1	1	1	5	33	TT
S5	1	1	1	1	1	5	33	TT
S6	1	1	1	1	1	5	33	TT
S7	2	2	1	1	1	7	47	TT
S8	2	2	2	2	2	10	67	T
S9	1	1	2	1	2	7	47	TT
S10	1	1	1	2	2	7	47	TT
S11	1	1	1	1	2	6	40	TT
S12	1	1	1	1	2	6	40	TT
S13	1	2	1	2	2	8	53	TT
S14	2	3	3	2	3	13	87	T
S15	2	2	1	1	1	7	47	TT
S16	1	2	3	3	1	10	67	T
S17	3	1	2	3	2	11	74	T
S18	3	1	2	3	2	11	74	T
S19	2	3	2	1	3	11	74	T
%	53%	53%	53%	53%	58%			
N	30	30	30	30	33			
ket	TT	TT	TT	TT	TT			

Jumlah siswa yang tuntas dari skor akhir = 6 orang

Ketuntasan skor akhir $\frac{6}{19} \times 100\% = 32\%$

Dari tabel IV.8 terlihat hasil belajar matematika siswa sudah terlihat sedikit peningkatan dengan diterapkannya media permainan kartu hitung. Jika dilihat dari skor akhir terdapat 6 siswa yang tuntas, dan ketuntasan secara klasikal belum terlihat adanya indikator yang mencapai tingkat ketuntasan.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan, mengamati aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan media permainan kartu hitung. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel IV.9 :

TABEL IV. 9
LEMBAR OBSERVASI GURU PADA KEGIATAN MEDIA PERMAINAN
KARTU HITUNG SIKLUS II

No	Kegiatan yang diamati	Skor perolehan	
		Point	ceklis
1	Guru kurang persiapan dalam menyediakan alat-alat pembelajaran	1	
	Guru hanya menyediakan alat-alat pembelajaran seperti buku pegangan	2	
	Guru mempersiapkan segala perlengkapan belajar dalam kelas seperti media pembelajaran serta buku pegangan	3	√
2	Guru tidak menjelaskan topik dan materi kepada siswa	1	
	Guru hanya menyebutkan topik dan materi kepada siswa tanpa kesiapan dari siswa menyediakan alat-alat pembelajaran	2	
	Guru menunjukkan secara mendetail materi dan topik kepada siswa dengan masing-masing siswa mempersiapkan buku	3	√
3	Guru tidak menjelaskan materi dengan baik dan tidak menggunakan alat media yang ada	1	
	Guru menjelaskan materi berdasarkan topic namun kurang menggunakan alat yang ada dengan baik	2	√
	Guru menjelaskan materi berdasarkan topic dan menggunakan alat yang ada dengan baik	3	
4	Guru tidak mengawasi hasil belajar siswa	1	
	Guru hanya mengawasi hasil belajar siswa dari depan kelas	2	
	Guru mengawasi satu persatu hasil belajar siswa	3	√
5	Guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	1	
	Guru hanya memilih beberapa siswa untuk mengajukan pertanyaan	2	√
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya	3	
6	Guru tidak menjawab pertanyaan siswa dengan tuntas	1	
	Guru hanya menjawab beberapa pertanyaan siswa saja	2	
	Guru menjawab semua pertanyaan siswa	3	√
7	Guru tidak mengulang materi	1	
	Guru mengulang materi dengan menggunakan contoh yang sama	2	
	Guru mengulang materi dengan menggunakan contoh baru	3	√
8	Guru hanya menyuruh beberapa siswa untuk memainkan kartunya dalam kelompok	1	
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan kartu nya tapi tidak dalam kelompok	2	
	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk memainkan kartu dalam kelompoknya	3	√
9	Guru tidak menyimpulkan materi pelajaran	1	
	Guru menyuruh siswa menyimpulkan hasil materi pelajaran	2	
	Guru dan siswa saling menyimpulkan hasil materi pelajaran	3	√
10	Guru tidak memberi quis kepada siswa	1	√
	Guru hanya memberi quis yang sama kepada siswa	2	√
	Guru memberi quis kepada semua siswa	3	√

d. Refleksi

Pada siklus 2 penerapan media permainan kartu hitung untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilihat adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan individu, dimana pada awalnya hanya seorang siswa yang tuntas sudah bertambah menjadi 6 orang. Namun pada ketuntasan klasikal siswa yang masih jauh dari harapan. Begitu juga dengan langkah-langkah dalam menerapkan media permainan kartu hitung, masih terlihat terdapat beberapa kekurangan-kekurangan.

Dari hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus 2 terdapat kekurangan-kekurangan yang menyebabkan hasil belajar siswa belum meningkat. Untuk mengatasi kekurangan-kekurangan yang akan terjadi pada siklus selanjutnya guru melakukan beberapa usaha diantaranya adalah lebih memahami media permainan kartu hitung yang akan diterapkan, serta lebih menegaskan kepada siswa seperti apa mendemonstrasikan materi dan soal-soal yang ada.

4. Pelaksanaan Tindakan Siklus 3

a. Perencanaan

Pada siklus ketiga ini peneliti menyiapkan instrument penelitian yang terdiri dari perangkat pembelajaran dan instrument pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri dari silabus, RPP dan LKS pada setiap kali pertemuan.

Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, dan seperangkat tes hasil belajar matematika yang terdiri dari naskah soal untuk menguji kemampuan siswa beserta alternative jawabannya.

Pada tahap ini ditetapkan kelas yang mengikuti pembelajaran dengan media permainan kartu hitung yaitu kelas II Madrasah Ibtidaiyah Sungai Apit Kecamatan Sabak Auh.

b. Implementasi Tindakan

Guru mempersiapkan bahan-bahan dan alat yang dipergunakan proses pembelajaran. Guru memberikan sedikit pengarahan kepada siswa tentang permainan kartu hitung kepada siswa. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Guru membagikan kartu kepada masing-masing kelompok. Siswa menyusun kartu-kartu yang telah diberikan oleh guru sesuai dengan pertanyaan dan jawabannya. Dalam media permainan kartu hitung terdapat soal-soal operasi hitung pembagian, sehingga pemain harus menghitungnya. Setelah mendapatkan hasil dari menghitung, maka pemain mengamati dari sisi mana ia dapat melanjutkan permainan. Apabila pemain tidak mempunyai kartu yang nilainya sama maka pemain menjawab soal materi B.Ingggris yang terdapat dibalik kartu hitung yang diajukan oleh pemain lainnya.Siswa menjelaskan hasil pembagian yang di dapatkan secara berkelompok. Dalam proses pembelajaran ini siswa melakukan

apa yang telah diinstruksikan guru, kegiatan siswa dilakukan secara berkelompok. Ketika siswa tidak mengerti dengan materi maka siswa akan bertanya kepada guru. Pada proses pembelajaran itu juga guru membimbing siswa agar apa yang menjadi tujuan proses pembelajaran tercapai. Selanjutnya setiap kelompok bekerja pada masing-masing kelompok. Pada setiap kelompok guru mewajibkan untuk mempersentasikan laporan hasil kerja kelompoknya, sehingga setiap siswa dapat membandingkan sampai sejauhmana penguasaan materi yang telah diketahui siswa tersebut.

Adapun hasil belajar siswa dari siklus pertama dapat di lihat pada tabel IV.11 :

TABEL IV. 11
PERSENTASE KETUNTASAN INDIKATOR HASIL BELAJAR SISWA
PADA SIKLUS 3

siswa	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Jlh	Skor akhir	ketuntasan
S1	2	3	2	3	3	13	87	T
S2	3	3	3	2	2	13	87	T
S3	2	2	2	3	2	11	73	T
S4	2	2	2	2	2	10	67	T
S5	2	2	2	2	2	10	67	T
S6	2	2	2	2	2	10	67	T
S7	3	3	2	2	2	12	80	T
S8	3	3	3	3	3	15	100	T
S9	2	2	3	2	3	12	80	T
S10	2	2	2	3	3	12	80	T
S11	2	1	2	2	3	10	67	T
S12	2	2	2	1	3	10	67	T
S13	1	3	1	2	3	10	67	T
S14	2	3	3	2	3	13	87	T
S15	2	2	2	2	2	10	67	T
S16	2	3	3	2	2	12	80	T
S17	2	1	3	2	2	10	67	T
S18	2	2	3	2	2	11	73	T
S19	2	2	2	2	2	10	67	T
%	72%	75%	77%	72%	80%			
N	41	43	44	41	46			
ket	T	T	T	T	T			

Jumlah siswa yang tuntas dari skor akhir = 6 orang

$$\text{Ketuntasan skor akhir} = \frac{19}{19} \times 100\% = 100\%$$

Dari tabel IV.11 terlihat hasil belajar matematika siswa sudah melihat adanya peningkatan yang signifikan dengan diterapkannya media permainan kartu hitung. Jika dilihat dari skor akhir terdapat 19 siswa yang tuntas, dan ketuntasan secara klasikal sudah melihat ketuntasan cukup baik yakni 100%.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan, mengamati aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan media permainan kartu hitung. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel IV. 12 :

TABEL IV. 12
LEMBAR OBSERVASI GURU PADA KEGIATAN MEDIA PERMAINAN
KARTU HITUNG SIKLUS 3

No	Kegiatan yang diamati	Skor perolehan	
		Point	ceklis
1	Guru kurang persiapan dalam menyediakan alat-alat pembelajaran	1	
	Guru hanya menyediakan alat-alat pembelajaran seperti buku pegangan	2	
	Guru mempersiapkan segala perlengkapan belajar dalam kelas seperti media pembelajaran serta buku pegangan	3	√
2	Guru tidak menjelaskan topik dan materi kepada siswa	1	
	Guru hanya menyebutkan topik dan materi kepada siswa tanpa kesiapan dari siswa menyediakan alat-alat pembelajaran	2	
	Guru menunjukkan secara mendetail materi dan topik kepada siswa dengan masing-masing siswa mempersiapkan buku	3	√
3	Guru tidak menjelaskan materi dengan baik dan tidak menggunakan alat media yang ada	1	
	Guru menjelaskan materi berdasarkan topic namun kurang menggunakan alat yang ada dengan baik	2	
	Guru menjelaskan materi berdasarkan topic dan menggunakan alat yang ada dengan baik	3	√
4	Guru tidak mengawasi hasil belajar siswa	1	
	Guru hanya mengawasi hasil belajar siswa dari depan kelas	2	
	Guru mengawasi satu persatu hasil belajar siswa	3	√
5	Guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	1	
	Guru hanya memilih beberapa siswa untuk mengajukan pertanyaan	2	
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya	3	√
6	Guru tidak menjawab pertanyaan siswa dengan tuntas	1	
	Guru hanya menjawab beberapa pertanyaan siswa saja	2	
	Guru menjawab semua pertanyaan siswa	3	√
7	Guru tidak mengulang materi	1	
	Guru mengulang materi dengan menggunakan contoh yang sama	2	
	Guru mengulang materi dengan menggunakan contoh baru	3	√
8	Guru hanya menyuruh beberapa siswa untuk memainkan kartunya dalam kelompok	1	
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan kartu nya tapi tidak dalam kelompok	2	
	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk memainkan kartu dalam kelompoknya	3	√
9	Guru tidak menyimpulkan materi pelajaran	1	
	Guru menyuruh siswa menyimpulkan hasil materi pelajaran	2	
	Guru dan siswa saling menyimpulkan hasil materi pelajaran	3	√
10	Guru tidak memberi quis kepada siswa	1	
	Guru hanya memberi quis yang sama kepada siswa	2	
	Guru memberi quis kepada semua siswa	3	√

Dapat dilihat pada tabel IV.11 langkah-langkah dalam media permainan kartu hitung sudah dapat diterapkan dengan baik oleh guru. Sehingga hal tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

TABEL IV.13
HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PADA SIKLUS 3

Siswa	Kegiatan yang diamati							Total
	1	2	3	4	5	6	7	
S1	3	3	3	3	3	3	2	20
S2	3	3	3	2	2	3	3	19
S3	3	3	3	3	2	2	3	19
S4	3	3	3	2	2	3	3	19
S5	3	3	2	3	3	3	3	20
S6	2	3	2	3	3	3	3	19
S7	3	2	3	2	3	3	3	19
S8	2	3	3	3	3	2	2	18
S9	2	3	3	3	3	3	3	20
S10	2	3	3	3	2	3	2	18
S11	3	3	3	2	3	3	3	19
S12	3	2	3	3	3	3	3	20
S13	2	3	3	3	2	3	3	19
S14	3	2	3	3	1	3	3	18
S15	3	3	2	3	3	3	2	19
S16	3	3	3	2	3	3	3	20
S17	3	3	3	3	3	3	3	21
S18	3	3	3	3	2	3	3	20
S19	3	3	3	3	2	3	3	20
Persentase	92%							329

d. Refleksi

Pada siklus 3 penerapan media permainan kartu hitung untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilihat adanya peningkatan yang sangat signifikan. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan individu, dimana pada awalnya hanya 6 siswa yang tuntas sudah bertambah menjadi 19

orang. Demikian juga dengan ketuntasan klasikal sudah mengalami peningkatan yang signifikan yakni 100%. Begitu juga dengan langkah-langkah dalam menerapkan media permainan kartu hitung, masih terlihat terdapat beberapa kekurangan-kekurangan.

Dari hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus 2 terdapat kekurangan-kekurangan yang menyebabkan hasil belajar siswa belum meningkat. Untuk mengatasi kekurangan-kekurangan yang akan terjadi pada siklus selanjutnya guru melakukan beberapa usaha diantaranya adalah lebih memahami media permainan kartu hitung yang akan diterapkan, serta lebih menegaskan kepada siswa seperti apa mendemonstrasikan materi dan soal-soal yang ada.

C. Analisis Data

TABEL IV.14

REKAPITULASI KETUNTASAN HASIL BELAJAR SISWA SECARA KLASIKAL

Kegiatan yang diamati	Hasil belajar secara klasikal	Penggunaan media permainan kartu hitung
Pra Tindakan	-	-
Siklus I	6%	Terdapat 7 langkah yang belum diterapkan dengan baik
Siklus II	32%	Terdapat terdapat 2 langkah yang belum diterapkan dengan baik
Siklus III	100%	Semua langkah-langkah dalam media permainan kartu hitung sudah diterapkan dengan baik

Berdasarkan tabel rekapitulasi ketuntasan hasil belajar matematika siswa dapat dilihat perbandingan antara siklus I, siklus II dan siklus III dengan diterapkannya media permainan kartu hitung. Jika dilihat antara ketiganya terdapat perbandingan yang sangat signifikan, dimana pada siklus pertama dan kedua tidak terdapat ketuntasan pada setiap indikator soalnya, sedangkan pada siklus ketiga semua indikator pada soal mengalami peningkatan sehingga ketuntasan didapat dengan nilai yang cukup baik.

TABEL IV. 15**REKAPITULASI HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU PADA SETIAP SIKLUS**

No	Guru	Pra tindakan	SIKLUS I	SIKLUS II	SIKLUS III	KET
	Kegiatan yang dilakukan					
1	Guru mempersiapkan segala perlengkapan belajar dalam kelas seperti media pembelajaran serta buku pegangan	-	2	3	3	Meningkat
2	Guru menunjukkan secara mendetail materi dan topik kepada siswa dengan masing-masing siswa mempersiapkan buku	-	2	3	3	Meningkat
3	Guru menjelaskan materi berdasarkan topic dan menggunakan alat yang ada dengan baik	-	2	2	3	Meningkat
4	Guru mengawasi satu persatu hasil belajar siswa	-	1	3	3	Meningkat
5	Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya	-	1	2	3	Meningkat
6	Guru menjawab semua pertanyaan siswa	-	2	3	3	Meningkat
7	Guru mengulang materi dengan menggunakan contoh baru	-	2	3	3	Meningkat
8	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mendemonstrasikan sendiri	-	3	3	3	Tetap
9	Guru dan siswa saling menyimpulkan hasil materi pelajaran	-	3	3	3	Tetap
10	Guru member quis kepada semua siswa	-	3	3	3	Tetap

TABEL IV. 16
REKAPITULASI KETUNTASAN HASIL BELAJAR SISWA SECARA
INDIVIDU

No	Nama siswa	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III	ket
1	S1	13	40	53	87	Meningkat
2	S2	27	40	53	87	Meningkat
3	S3	27	33	53	73	Meningkat
4	S4	47	53	33	67	Meningkat
5	S5	47	53	33	67	Meningkat
6	S6	33	33	33	67	Meningkat
7	S7	40	40	47	80	Meningkat
8	S8	40	67	67	100	Meningkat
9	S9	53	53	47	80	Meningkat
10	S10	47	47	47	80	Meningkat
11	S11	40	40	40	67	Meningkat
12	S12	33	33	40	67	Meningkat
13	S13	20	40	53	67	Meningkat
14	S14	33	40	87	87	Meningkat
15	S15	27	27	47	67	Meningkat
16	S16	47	47	67	80	Meningkat
17	S17	40	40	74	67	Meningkat
18	S18	27	27	74	73	Meningkat
19	S19	27	27	74	67	Meningkat

Dengan demikian dapat dilihat dari ketiga tabel IV. 14, IV. 15

dan IV.16 dapat disimpulkan, aktivitas guru dalam menerapkan media permainan kartu hitung berbanding lurus terhadap hasil belajar matematika siswa. Jadi jika aktivitas guru dalam media permainan kartu hitung meningkat maka hasil yang diperoleh berupa hasil belajar matematika siswa juga meningkat. Dari analisis deskriptif yang dilakukan pada tes soal maka dapat di tarik kesimpulan jika guru benar-benar melaksanakan perannya sesuai dengan tuntutan media permainan kartu hitung pada kelas II MIN Sungai Apit maka dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di MIN Negeri Sungai Apit Kecamatan Sabak Auh, menurut data-data yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu hitung dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa MIN Sungai Apit Kecamatan Sabak Auh. Keberhasilan peningkatan hasil belajar tersebut, dibuktikan dengan hasil tes soal yang dilakukan oleh observer, bahwa hasilnya mengalami peningkatan disetiap siklus, yaitu dari pra tindakan, siklus I, siklus II dan siklus III. Begitu juga dalam penerapannya, guru telah melaksanakannya sesuai dengan RPP III.

Meski telah memberikan keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa, namun media permainan kartu hitung juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya :

1. Dalam menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu hitung ini, memerlukan waktu yang cukup lama.
2. Penerapan ini memerlukan kreatifitas guru untuk membuat kartu yang bervariasi agar siswa tidak cepat bosan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas penulis memberikan beberapa saran yang berhubungan dengan penerapan media permainan kartu hitung dalam pembelajaran matematika :

1. Di dalam penerapan media permainan kartu hitung ini guru disarankan agar dapat memantau dan membimbing siswa dalam mengerjakan tugas sehingga waktu tidak banyak terbuang, dan dalam memberikan contoh demonstrasi guru haruslah membatasi waktu kepada siswa sehingga siswa benar-benar mengerjakan dan waktu tidak habis hanya untuk menyelesaikan satu permasalahan saja.
2. Penggunaan alat peraga bervariasi sangat mempengaruhi sehingga untuk dapat menerapkan metode ini guru harus menyediakan alat peraga yang sesuai sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Syaiful Bahri, (2006), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta Rineka Cita
- Depdikbud, (1997) *Kurikulum Pendidikan dasar Berciri Khas Agama Islam GBPP Matematika*. Jakarta.
- Depdikbud, (1994), SMTA, *Petunjuk Pelaksanaan dan Pengolahan Kurikulum*, Jakarta : Depdikbut.
- Hasibuan Moejdono, (1985), *Proses Belajar Mengajar*, Malang : Remaja Rosdakarya.
- Hartono, (2004), *Statistik Untuk Penelitian*, Yogyakarta : LSF2K2P.
- Nana Sudjana (2002). *Strategi belajar mengajar*, Jakarta Universitas Terbuka.
- Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* , 1987, Bandung : Sinar baru Algensindo.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (2008), Bandung :Remaja Rosdakarya,
- M. Ngalim Purwanto, (1984), *Psikologi Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Muhibbin Syah (2000). *Strategi belajar mengajar*, Jakarta Universitas Terbuka
- Muhibbin, (2004), *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung : Rosda.
- Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi anak Berkesulitan Belajar*, (2003), Jakarta : Rineka Cipta,
- Peter Salim & Yenni Salim, (2003), *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, Jakarta : Modern English Press.
- Made Pirdata, (1990), *Cara Mengajar di universitas Negara Maju*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Sadiman, Arif, dkk (2007) *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

- Suharso, dkk. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang : Widya Karya..
- Sujdana, (1989), *Penilaian Hasil Proses Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Gita Media Press
- Sukaryati (2001), *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta : Depdikbut.
- Wardanai , I.G.A.K, Warhadit.K&nasoetion, N (2000) *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta Universitas Terbuka
- Werkanis As, NTD (2003), *strategi mengajar*, PT. Sutra Bentah Perkasa, Riau